

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat serta tuntutan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C) (Suryana and Hijriani 2021). Kondisi ini mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada perguruan tinggi. Proses pembelajaran tidak lagi berfokus hanya pada transfer pengetahuan, tetapi menekankan pada pengembangan kompetensi dan keterampilan abad ke-21 yang didukung oleh integrasi teknologi digital (Handayani & Prastowo, 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses tersebut karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, pembentuk pengalaman belajar, sekaligus alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Pagarra et al. 2022). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti *flipbook* menjadi solusi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025 bersama Dr. Ni Made Suriani, S.Pd., M.Par., selaku dosen pengampu Mata Kuliah *Sustainable Tourism* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Konsentrasi Pariwisata Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pada mata kuliah *Sustainable Tourism* belum tersedia media pembelajaran yang mendukung, terutama akibat adanya perubahan kurikulum yang diterapkan pada tahun 2024.

Perubahan tersebut menyebabkan beberapa mata kuliah baru muncul tanpa diikuti ketersediaan sumber belajar yang memadai. Proses pembelajaran juga masih bertumpu pada bahan ajar terpisah, seperti slide PowerPoint untuk penyampaian teori dan video dari berbagai sumber daring. Pendekatan ini dinilai kurang optimal karena materi yang disajikan tidak tersusun secara sistematis dan belum sepenuhnya sejalan dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Keterbatasan waktu perkuliahan menjadi salah satu kendala utama dalam pembelajaran, sehingga tidak semua topik (seperti prinsip keberlanjutan, studi kasus, atau peran pemangku kepentingan) dapat dibahas secara mendalam dalam satu kali pertemuan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan selama ini masih belum memiliki konten visual yang dapat menarik perhatian mahasiswa. Buku teks atau slide presentasi belum cukup membantu mahasiswa memahami konsep pariwisata berkelanjutan secara konkret. Sementara itu, mahasiswa cenderung memiliki gaya belajar visual yang membutuhkan contoh nyata, gambar bergerak, atau simulasi yang dapat diamati berulang kali. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menampilkan konsep dasar *Sustainable Tourism* secara visual, sistematis, dan interaktif, seperti *flipbook*, agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok di luar jam tatap muka.

Selain melalui wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah *Sustainable Tourism*, peneliti juga menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada 17 orang mahasiswa semester V tahun ajaran 2025/2026 yang sebelumnya telah mempelajari materi *Sustainable Tourism*. Berdasarkan data yang diperoleh pada indikator minat dan motivasi terhadap materi ajar, sebanyak 53% mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 47% setuju bahwa mata kuliah *Sustainable Tourism*

memerlukan bahan ajar khusus agar mereka lebih mudah memahami materi. Artinya, tidak ada satupun mahasiswa yang menyatakan tidak setuju. Selanjutnya, sebanyak 59% sangat setuju dan 41% setuju bahwa mereka senang membaca materi yang bersifat variatif dan memuat konten gambar menarik, yang mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki preferensi terhadap penyajian materi yang kaya visual. Terkait dengan pengembangan *flipbook*, 47% sangat setuju dan 53% setuju bahwa media ini akan sangat membantu memahami materi, sehingga secara keseluruhan 100% mahasiswa mendukung pengembangan *flipbook*. Hal yang paling menonjol adalah 77% mahasiswa sangat setuju dan 23% setuju bahwa mereka lebih tertarik jika materi disajikan secara variatif dengan gambar dan video.

Pada indikator media dan sarana pembelajaran, sebanyak 77% mahasiswa sangat setuju dan 23% setuju bahwa mereka memiliki perangkat seperti *smartphone* atau laptop untuk belajar, sehingga infrastruktur personal tidak menjadi kendala. Sementara itu, mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah *Sustainable Tourism* di Prodi PKK Konsentrasi Pariwisata umumnya berusia antara 19–21 tahun, berada pada tahap perkembangan dewasa awal yang memiliki rasa ingin tahu tinggi serta cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat kontekstual, aplikatif, dan menarik secara visual. Sebagian besar mahasiswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* dan laptop dalam kegiatan sehari-hari, sehingga penerapan media pembelajaran berbasis digital sangat sesuai dengan kondisi dan gaya belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan perlu memanfaatkan teknologi yang mudah diakses, mampu menyajikan materi secara interaktif, serta dapat membantu mahasiswa memahami

konsep dasar pariwisata berkelanjutan dengan lebih jelas, sistematis, dan menyenangkan.

Hasil tersebut memperkuat bahwa proses analisis kebutuhan telah mampu mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran secara akurat. Hal ini selaras dengan pernyataan Nurhasanah and Usman (2023) yang mengemukakan bahwa analisis kebutuhan berperan sebagai fondasi utama dalam menentukan arah pengembangan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan permasalahan yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Selain itu, Ardian et al. (2025) dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran merupakan langkah awal yang krusial untuk mengukur persepsi serta penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya.

Materi konsep dasar *Sustainable Tourism* memiliki urgensi yang tinggi karena membahas keterkaitan antara sektor pariwisata dengan aspek lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. Materi ini mencakup dua pokok bahasan utama, yaitu (1) pengertian, prinsip, dan manfaat *Sustainable Tourism*, serta (2) faktor kunci serta peran dan hubungan *stakeholder* dalam pariwisata berkelanjutan. Kedua materi tersebut merupakan fondasi awal yang sangat penting dalam Mata Kuliah *Sustainable Tourism* karena memuat konsep-konsep dasar yang bersifat prasyarat (*prerequisite knowledge*) bagi pemahaman mahasiswa terhadap topik-topik lanjutan, seperti kebijakan dan tata kelola pariwisata, kinerja ekonomi, ketenagakerjaan, pengurangan kemiskinan, keberlanjutan lingkungan, pariwisata hijau, hingga pariwisata generatif. Di dalam kedua materi ini, mahasiswa juga diperkenalkan dengan berbagai istilah teknis pariwisata berkelanjutan, misalnya

economic viability, local prosperity, carrying capacity, penta helix, community-based tourism, overtourism, hingga kolaborasi *stakeholder*, yang akan terus muncul dan digunakan pada materi-materi berikutnya. Apabila mahasiswa tidak menguasai fondasi ini, mereka akan kesulitan memahami keterkaitan antar topik serta menganalisis studi kasus secara mendalam. Oleh karena itu, pengembangan media *flipbook* pada kedua materi ini menjadi sangat krusial untuk membangun pemahaman yang kuat, sistematis, dan menarik sejak awal perkuliahan..

Bali sebagai salah satu destinasi wisata dunia menghadapi berbagai isu lingkungan seperti peningkatan volume sampah, degradasi sumber daya alam, serta tekanan terhadap kearifan lokal akibat pertumbuhan pariwisata massal (Suardhana et al. 2025). Berdasarkan data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) menunjukkan bahwa Bali menghasilkan sekitar 3.400 hingga 4.281 ton sampah per hari, namun hanya sekitar 29% hingga 48% dari total sampah tersebut yang berhasil dikelola oleh pemerintah. Sampah organik mendominasi komposisi sampah hingga 60-65%, sementara sampah plastik mencapai lebih dari 17%. Sektor pariwisata menjadi salah satu kontributor utama permasalahan ini, dengan wisatawan menghasilkan sampah plastik 3,5 kali lebih banyak dibandingkan penduduk lokal serta menyumbang sekitar 500 ton sampah per hari. Kondisi ini tentu sangat bertentangan dengan prinsip-prinsip *Sustainable Tourism* yang menekankan pada keseimbangan antara kegiatan pariwisata dengan kelestarian lingkungan.

Oleh karena itu, pemahaman mahasiswa PKK Konsentrasi Pariwisata terhadap konsep *Sustainable Tourism* sangat penting agar mampu berperan dalam mengembangkan praktik pariwisata yang berwawasan lingkungan dan berkeadilan

sosial. Pendidikan yang membekali mahasiswa dengan pemahaman komprehensif tentang keberlanjutan pariwisata akan berdampak langsung terhadap kesiapan mereka menjadi tenaga pendidik dan praktisi yang berorientasi pada sektor pariwisata. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* menjadi solusi yang tepat, mengingat keunggulan *flipbook* yang mampu menyajikan materi secara interaktif, fleksibel, dan menarik perhatian mahasiswa (Sobandi et al. 2023).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* menjadi alternatif inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. *Flipbook* merupakan media digital berbentuk buku interaktif yang dapat memuat teks, gambar, video, dan animasi (F. I. Nurhasanah and Firdaus 2023). Penelitian oleh Arisandhi et al. (2023) di Mimbar PGSD Undiksha menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan dengan tingkat validitas ahli mencapai 92–97% dan respon siswa di atas 90%. Penelitian serupa oleh Dewi & Tirtayani (2022) dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha membuktikan bahwa media *flipbook interaktif* layak digunakan karena memperoleh penilaian kelayakan “sangat baik” dari ahli isi, desain, dan media (86–95%) serta mampu meningkatkan minat belajar anak. Temuan ini memperkuat relevansi pengembangan media *flipbook* pada konteks pembelajaran di pendidikan tinggi.

Selain itu, penelitian oleh Pratiwi et al. (2025) di Jurnal Kuliner menunjukkan bahwa *flipbook* yang dikembangkan dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) terbukti “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran di SMKS Pariwisata Triatma Jaya dengan respon positif siswa di atas

90%. Maharani et al. (2025) juga mengemukakan bahwa *flipbook* pada materi *Adonan Sus* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha dinilai sangat valid dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena memadukan unsur multimedia seperti gambar dan video. Sementara itu, Arinta et al. (2025) dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* menyimpulkan bahwa *flipbook* pada mata kuliah *Kuliner Eropa* memperoleh respon “sangat baik” dari mahasiswa (di atas 85%) serta dinilai layak oleh para ahli isi, media, dan desain pembelajaran.

Pemilihan *flipbook* sebagai media pembelajaran pada penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, *flipbook* memiliki keunggulan dalam menampilkan materi dengan tampilan visual dinamis dan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop atau smartphone. Kedua, media ini memungkinkan mahasiswa belajar mandiri kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung prinsip *student-centered learning* yang diterapkan di Undiksha. Ketiga, *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang kaya karena dapat mengintegrasikan teks, video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu platform (Riyanti et al., 2022). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemandirian mahasiswa dalam belajar.

Dalam proses pembuatan *flipbook* ini, peneliti memanfaatkan dua perangkat lunak, yaitu Canva dan Heyzine. Canva digunakan sebagai alat desain bahan ajar karena menyediakan berbagai fitur seperti template, elemen grafis, animasi, dan lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Sementara itu, Heyzine digunakan untuk mengonversi file PDF menjadi format *flipbook* interaktif,

serta memungkinkan penambahan elemen seperti latar musik dan video agar tampilannya lebih menarik.

Pengembangan media pembelajaran ini dirancang menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), sebagaimana dikembangkan oleh Thiagarajan et al., yang telah banyak diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaan model pengembangan 4D dipilih dalam penelitian ini karena memiliki tahapan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyebarluasan produk dan lebih fleksibel serta praktis untuk penelitian skala perkuliahan. Dibandingkan model pengembangan lain seperti Borg & Gall yang lebih kompleks dan memakan waktu. Dengan demikian, model ini sangat tepat digunakan untuk menghasilkan media *flipbook* yang dapat langsung dimanfaatkan oleh dosen maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah *Sustainable Tourism*.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* menjadi langkah strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran digital di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha. Selain relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, pengembangan ini juga memiliki nilai strategis dalam mendukung visi Undiksha sebagai universitas unggul berbasis Tri Hita Karana. Produk media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa terhadap isu keberlanjutan pariwisata di Bali, memperkaya sumber belajar yang relevan, serta menjadi referensi pengembangan media digital inovatif di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* karena perubahan kurikulum.
2. Mahasiswa memerlukan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan abad 21.
3. Diperlukam media pembelajaran *flipbook* yang telah divalidasi oleh para ahli agar dapat membantu mahasiswa memahami materi pada Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dengan lebih baik.
4. Media pembelajaran yang diperlukan mahasiswa harus mendukung gaya belajar visual, yaitu dengan menyediakan contoh nyata, animasi, atau simulasi yang dapat diamati berulang kali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi hanya difokuskan pada pokok bahasan Konsep Dasar *Sustainable Tourism* yang mencakup dua sub bahasan utama, yaitu pengertian, prinsip, dan manfaat pariwisata berkelanjutan, serta faktor kunci keberhasilan beserta peran dan hubungan *stakeholder* dalam pembangunan pariwisata berkelanjutan, sementara materi lain dalam mata kuliah *Sustainable Tourism* tidak dikembangkan.

2. Penelitian ini hanya bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media *flipbook* dan menguji kelayakannya berdasarkan validasi para ahli, tanpa mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar atau motivasi mahasiswa.
3. Uji kelayakan produk hanya melibatkan validator ahli yang terdiri dari dua dosen ahli materi, dua dosen ahli desain pembelajaran, dan dua dosen ahli media, serta tidak dilakukan uji coba lapangan kepada mahasiswa secara luas.
4. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974) tanpa modifikasi atau penggabungan dengan model lain.
5. Data yang dikumpulkan hanya berupa data kuantitatif dari hasil validasi ahli (persentase kelayakan media) serta data kualitatif berupa saran perbaikan dari para ahli, tanpa mengukur respons mahasiswa secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini lebih berorientasi pada pengembangan dan validasi produk, bukan pada uji efektivitas pembelajaran di lapangan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengkaji satu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dengan model 4D di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha?

2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dengan model 4D di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengkaji satu tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dengan model 4D di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha.
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada Materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dengan model 4D di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penerapan *flipbook* sebagai bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran Mata Kuliah *Sustainable tourism*.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi universitas, mahasiswa, peneliti, dan dosen. Manfaat praktis dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam metode pembelajaran berbasis digital yang dapat diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran universitas. Selain itu, menyediakan media pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Bagi mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat mempermudah pemahaman konsep *Sustainable tourism* melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan penggunaan media pembelajaran digital yang lebih modern.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang valid, praktis, dan efektif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* atau teknologi lainnya.

d. Bagi akademisi dan dosen

Diharapkan penelitian ini dapat menyediakan media pembelajaran alternative yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran, khususnya dalam Mata Kuliah *Sustainable tourism*. Selain itu, dapat mempermudah dosen dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih sistematis dan menarik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Flipbook* dikembangkan dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat laptop, komputer, atau smartphone dengan koneksi internet.
2. *Flipbook* memuat teks, gambar, video pembelajaran, audio latar, serta tautan (hyperlink) ke sumber belajar tambahan dan kuis interaktif.
3. *Flipbook* mencakup tujuh pokok bahasan, yaitu: pengertian *Sustainable Tourism*, prinsip-prinsip *Sustainable Tourism*, manfaat *Sustainable Tourism*, faktor kunci *Sustainable Tourism*, peran dan hubungan stakeholder dalam pembangunan *Sustainable Tourism*, studi kasus pengembangan *Sustainable Tourism* di beberapa negara, serta isu permasalahan pariwisata di Bali.
4. *Flipbook* didesain dengan tema objek wisata di Bali, menggunakan kombinasi warna, tipografi, dan tata letak yang menarik serta mendukung keterbacaan.
5. *Flipbook* dilengkapi dengan daftar isi interaktif, tombol navigasi (seperti efek membalik halaman), serta fitur sinkronisasi audio dan video.
6. Produk dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media dengan kategori sangat layak (minimal persentase 81%).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism* ini penting dilakukan karena beberapa alasan berikut.

1. Mengatasi kesenjangan sumber belajar, perubahan kurikulum tahun 2024 menyebabkan munculnya mata kuliah baru tanpa diikuti ketersediaan bahan ajar yang memadai. Media *flipbook* yang dikembangkan akan mengisi kekosongan tersebut.
2. Mendukung pembelajaran abad ke-21, mahasiswa membutuhkan media digital yang interaktif, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja. *Flipbook* menjawab kebutuhan tersebut sekaligus mendukung prinsip *student-centered learning* di Undiksha.
3. Meningkatkan pemahaman konsep, materi *Sustainable Tourism* bersifat multidisipliner dan abstrak. *Flipbook* yang memadukan teks, gambar, video, dan studi kasus dapat membantu mahasiswa memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.
4. Relevansi dengan isu lokal, Bali menghadapi berbagai masalah pariwisata seperti sampah plastik dan degradasi lingkungan. Pemahaman mahasiswa tentang pariwisata berkelanjutan menjadi sangat mendesak agar mereka dapat berkontribusi sebagai calon pendidik dan praktisi.
5. Memberikan kontribusi bagi pengembangan media di prodi, hasil pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi dosen dan peneliti lain di lingkungan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga untuk mengembangkan media serupa pada mata kuliah lain.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga memiliki perangkat (laptop/smartphone) dan akses internet yang memadai untuk mengakses *flipbook*.
- b. Dosen pengampu mata kuliah *Sustainable Tourism* bersedia mengintegrasikan *flipbook* ke dalam proses pembelajaran.
- c. Instrumen validasi yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas isi yang sangat tinggi (berdasarkan uji Gregory dengan koefisien 0,92 – 1,00).

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli (uji kelayakan) dan belum melakukan uji coba lapangan yang melibatkan mahasiswa secara luas untuk mengukur efektivitas produk.
- b. Pengembangan *flipbook* hanya terbatas pada materi Konsep Dasar *Sustainable Tourism*, tidak mencakup seluruh materi dalam mata kuliah *Sustainable Tourism*.
 - a. Media *flipbook* dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine versi gratis, sehingga beberapa fitur premium tidak dapat dioptimalkan.
 - b. Produk hanya divalidasi oleh para ahli di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan Undiksha, belum diuji pada populasi yang lebih beragam.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda, berikut diberikan definisi istilah-istilah kunci dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran *flipbook* adalah buku digital interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk elektronik dengan efek membalik halaman (seperti buku fisik) serta dapat memuat teks, gambar, video, audio, animasi, dan tautan interaktif.
2. *Sustainable Tourism* (pariwisata berkelanjutan) adalah konsep pengembangan pariwisata yang memperhatikan keseimbangan antara aspek lingkungan, sosial budaya, dan ekonomi, baik untuk kebutuhan saat ini maupun masa depan.
3. Model pengembangan 4D adalah model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang meliputi empat tahap: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).
4. Validasi ahli adalah proses penilaian kelayakan media *flipbook* oleh para pakar yang kompeten di bidangnya, meliputi ahli materi/isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media.
5. Validitas media adalah tingkat kevalidan media pembelajaran yang dinyatakan dalam persentase skor berdasarkan penilaian ahli, dengan kategori sangat valid (81% – 100%), layak (61% – 80%), cukup layak (41% – 60%), tidak layak (21% – 40%), dan sangat tidak layak (0% – 20%).